WARHAMMER®

40,000

CODEX

DRUKHARI

-CARTAS DE UNIDADES-

INSTRUCCIONES

Este documento contiene todo lo necesario para imprimir las cartas de unidades correspondientes al Codex: Drukhari. Para optimizar la impresión de las mismas, vamos a darte unos breves consejos sobre los parámetros que debes ajustar a la hora de imprimir este PDF en el menú de impresión de Adobe.

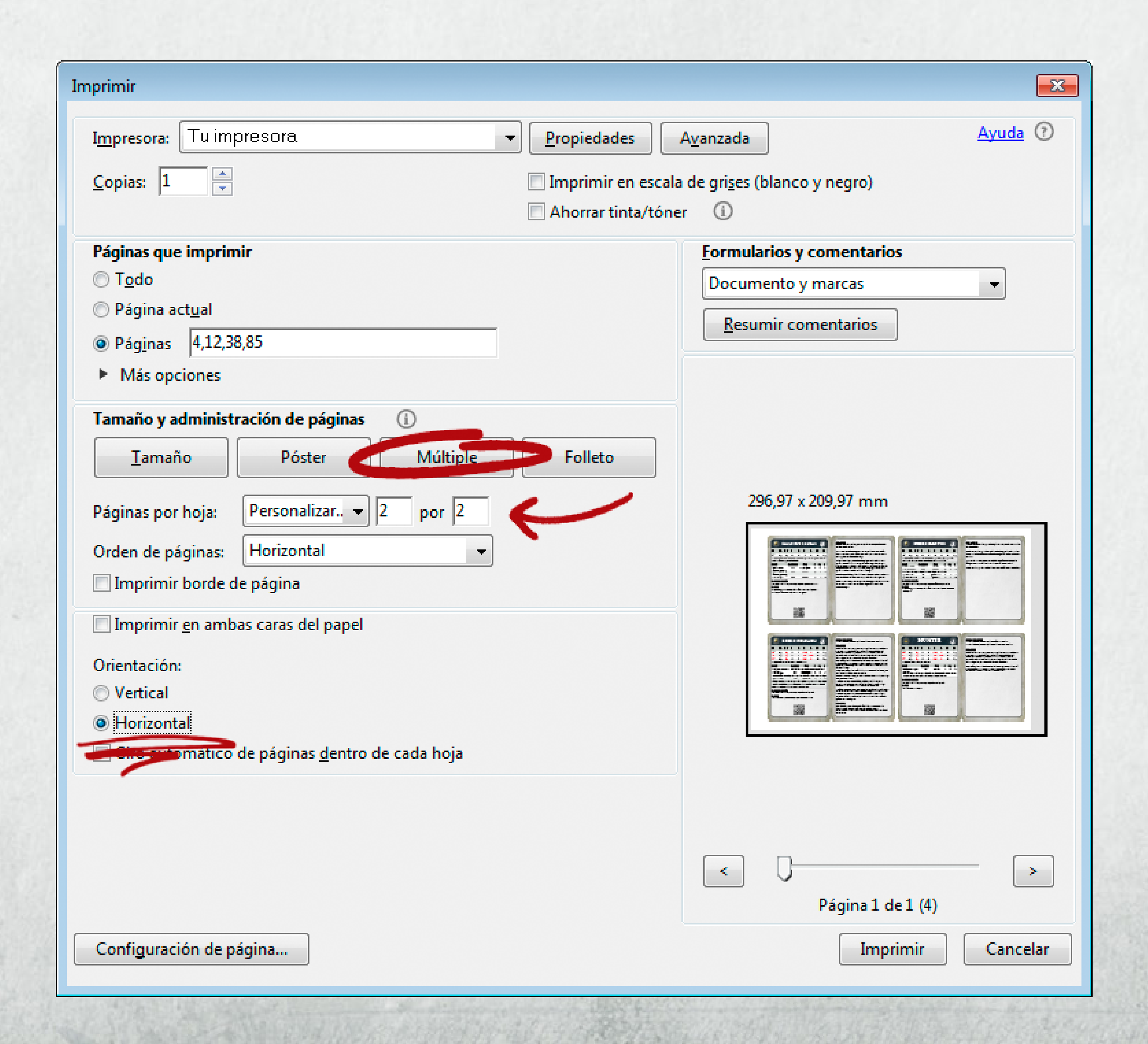
Las cartas están diseñadas para poder imprimir cuatro diseños distintos en una misma hoja de papel tamaño A4. Estas cartas están pensadas para complementar el modo narrativo de Warhammer 40,000, por lo que no muestran el valor en puntos de la miniatura, tan sólo sus Puntos de Poder.
Del mismo modo, el equipo o armamento que se muestra en estas cartas, es el que viene de base con la miniatura; cualquier equipo que se considere "opcional" se representará mediante las cartas que podrás encontrar en el volumen Codex: Drukhari - Cartas de Equipo"

El diseño está ideado para imprimir las dos caras de la carta, para luego doblar por el eje central, conformando así cartas de tamaño "Poker" o "Magic".
Pero eres libre de imprimirlas a tu gusto, por ejemplo, en tamaño cuartilla. También puedes optar por no doblarlas, y tener una ficha con todas las características de la miniatura en una misma cara.

En las páginas siguientes, encontrarás un índice, en el que se indica en qué página de este documento se encuentra cada carta de unidad, con lo que tan sólo tendrás que seleccionar qué unidades (páginas) quieres imprimir en el menú de impresión.

Tendrás que configurar la orientación del papel en modo horizontal (apaisado) y, en la sección "Tamaño y administración de páginas" del menú de impresión de Adobe, seleccionar la opción "Múltiple".
Asimismo, deberás seleccionar la opción "2 por 2" en el campo "Páginas por hoja". De este modo, aprovecharás al máximo cada hoja de papel.

Aquí abajo te dejamos un ejemplo de cómo debería quedar el panel de opciones de impresión.



GLOSARIO

SPANGLISH	CASTELLANO
ARCHON	ARCONTE
SUCCUBUS	SÚCUBO
HAEMONCULUS	HEMÓNCULO
KABALITE WARRIOR	GUERRERO DE LA CÁBALA
SYBARITE	ALÁSTOR
WYCH	BRUJA
HEKATRIX	HEKATRIZ
WRACK	ATORMENTADO
ACOTHYST	MÁRTIR
LHAMAEAN	LHAMAEANA
MEDUSAE	MEDUSA
SSLYTH	SSLIZ
UR-GHUL	UR-CRÓFAGO
INCUBI	ÍNCUBOS
KLAIVEX	DUELISTA
MANDRAKE	MANDRÁGORA
NIGHTFIEND	NOCTURNO
BEASTMASTER	SEÑOR DE LAS BESTIAS
GROTESQUE	GROTESCO
CLAWED FIEND	BESTIA GARRÁPODA
KHYMERA	KYMERA
RAZORWING FLOCK	BANDADA DE FILOPLUMAS
REAVER	GUADAÑA
ARENA CHAMPION	CAMPEÓN DE LA ARENA
HELLION	INFERNAL
HELLIARCH	AVERNARCA
SCOURGE	AZOTE
SOLARITE	SOLARITA
TALOS	TALOS
CRONOS	CRONOS
RAVAGER	DEVASTADOR
RAIDER	INCURSOR
VENOM	PONZOÑA
RAZORWING JETFIGHTER	CAZA ESTILETE
VOIDRAVEN BOMBER	BOMBARDERO CUERVO

ÍNDICE

CUARTEL GENERAL

TROPAS DE LÍNEA

ÉLITE

ATAQUE RÁPIDO

APOYO PESADO

TRANSPORTE

VOLADORES

TABLA DE DROGAS DE COMBATE



MAQUETADO Y REVISADO POR:

RICARDO 'VICIUS' RODRÍGUEZ
DAVID MARTÍNEZ BUENO
RUBÉN MARTÍNEZ
JORDI ARIAS GARCÍA





ARCONTE



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
8”	2+	2+	3	3	5	5	9	5+

Equipo: Pistola Cristalina, Marchitador.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Cristalina	12”	Pistola 1	*	0	1
Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un ***VEHÍCULO*** *o una unidad* ***TITÁNICA****, en cuyo caso hiere con 6+.*					
Marchitador	Combate	Combate	+1	-2	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, ARCONTE



OPCIONES DE EQUIPO

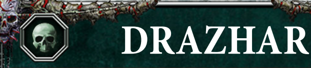
- Esta miniatura puede reemplazar su **Marchitador** por un **Agonizador**, **Espada de Energía** o **Espada Venenosa**.
- Esta miniatura puede reemplazar su **Pistola Cristalina** por una **Pistola Bláster**.

HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

Líder indiscutible: Repite las tiradas para impactar de 1 de las unidades **<KÁBALA>** amigas a 6” o menos de esta miniatura.

Pantalla de sombras: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 2+ que no puede repetir bajo ningún concepto. Tan pronto como la miniatura falle una tirada de esta salvación invulnerable, la pantalla de sombras deja de tener efecto durante el resto de la batalla.



DRAZHAR





M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
7”	2+	2+	4	4	5	4	9	2+

Equipo: Espadones Compuestos. Tu ejército sólo puede incluir una unidad como ésta.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Espadones Compuestos	Cada vez que el portador combate, elige uno de lo siguientes perfiles:				
- Filo Único	Combate	Combate	+1	-3	1
- Filo Doble	Combate	Combate	Port.	-2	1

Una miniatura atacando con Filo Doble puede realizar 2 ataques adicionales con ellos cada vez que luche.

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, ÍNCUBOS

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, DRAZHAR



HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

Asalto homicida: Si Drazhar carga en la fase de carga, puede luchar una vez adicional en la siguiente fase de combate.

Guerrero eterno: Drazhar tiene una salvación invulnerable de 5+.

Maestro de filos: Suma 1 a las tiradas para impactar de todas las unidades Íncubos amigas que estén a 6” o menos of Drazhar al luchar en la fase de combate.

Torturadores: Cada vez que tu oponente hace un chequeo de moral por una unidad a 6” o menos de cualquier unidad **ÍNCUBOS** enemiga y el resultado sea igual al atributo más alto de Liderazgo de la unidad, el chequeo falla y una miniatura abandona la unidad.

LELITH HESPERAX

4 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
8"	2+	2+	3	3	5	4	8	6+

Equipo: Dos Filos Penetrantes, Peinado con Ganchos. Tu ejército sólo puede incluir una unidad como ésta.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Peinado con Ganchos	Combate	Combate	Port.	0	1
Cada vez que Lelith Hesperax lucha, puede realizar 2 ataques adicionales con esta arma.					
Filo Penetrante	Combate	Combate	Port.	-4	1
Si Lelith Hesperax está armada con dos Filos Penetrantes, cada vez que lucha puede realizar 1 ataque adicional con ellos.					

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, CULTO DEL CONFLICTO

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, SÚCUBOS, LELITH HESPERAX



OPCIONES DE EQUIPO

- Lelith Hesperax puede reemplazar un **Filo Penetrante** por un **Empalador**.

HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

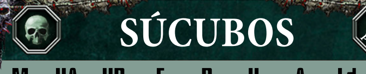
Esquiva asombrosa: Lelith Hesperax tiene una salvación invulnerable de 3+.

Perfección natural: Al inicio de cada ronda de batalla elige uno de los siguientes atributos de Lelith Hesperax - Movimiento, Fuerza, Resistencia, Ataques o Liderazgo. El atributo elegido mejora en 1 hasta el final de esta ronda de batalla (si elegiste Movimiento o Liderazgo, mejora en 2 hasta el final de la ronda de batalla).

Novias de la muerte: Puedes repetir todas las tiradas de 1 para impactar de las unidades **BRUJA CULTO DEL CONFLICTO** amigas que estén a 6" de esta miniatura en la fase de combate.

Sin escapatoria: Si una unidad de Infantería a 1" o menos de cualquier miniatura enemiga con esta habilidad quiere Retirarse, cada jugador tira 1D6; la unidad enemiga sólo puede Retirarse si su controlador obtiene la tirada más alta.

Superioridad manifiesta: Lelith Hesperax repite todas las tiradas para impactar y para herir fallidas cuando ataca a **PERSONAJES** enemigos en la fase de combate.



SÚCUBOS

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
8”	2+	2+	3	3	5	4	8	6+

Equipo: Agonizador, Pica Arquite.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Agonizador	Combate	Combate	*	-2	1
*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.*					
Pica Arquite	Combate	Combate	+2	-3	1
Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.					

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <CULTO DE BRUJAS>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, SÚCUBOS





OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede reemplazar su **Agonizador y Pica Arquite** con un objeto de la lista de *Armas de Culto de Brujas*.
- Esta miniatura puede reemplazar su **Agonizador** por una **Pistola Cristalina**, **Pistola Bláster** o **Empalador**.

HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

Drogas de combate: (Ver carta de equipo correspondiente).

Esquiva veloz: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Novias de la muerte: Puedes repetir todas las tiradas de 1 para impactar de las unidades **<CULTO DE BRUJAS>** amigas que estén a 6” de esta miniatura en la fase de combate.

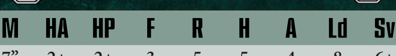
Sin escapatoria: Si una unidad de **INFANTERÍA** a 1” o menos de cualquier miniatura enemiga con esta habilidad quiere Retirarse, cada jugador tira 1D6; la unidad enemiga sólo puede Retirarse si su controlador obtiene la tirada más alta.



URIEN RAKARTH

5 PODER





M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
7”	2+	2+	3	5	5	4	8	6+

Equipo: Urna Desolladora, Herramientas de Hemónculo, Inyector de Icor. Tu ejército sólo puede incluir una unidad como ésta.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Urna Desolladora	12”	Asalto 2D6	3	-2	1
Esta arma sólo se puede disparar una vez por batalla.					
Herramientas de Hemónculo	Combate	Combate	*	0	1
*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.*					
Inyector de Icor	Combate	Combate	Port.	-1	1
El portador sólo puede realizar un único ataque con esta arma cada vez que lucha. Puedes repetir las tiradas fallidas para herir de esta arma. Cada vez que obtienes un 6+ para herir con esta arma, el blanco sufre 1D3 heridas mortales además de cualquier otro daño.					

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, PROFETAS DE LA CARNE

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, HEMÓNCULO, URIEN RAKARTH



HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

Desdén por la muerte: Todo el daño sufrido por Urien Rakarth se divide a la mitad (redondeando hacia arriba)

Escultor de tormentos: Suma 1 a los atributos Fuerza y Liderazgo de unidades Profetas de la carne mientras estén a 6” o menos de Urien Rakarth.

Haemovoros: Tira 1D6 por cada unidad enemiga a 3” o menos de Urien Rakarth al inicio de la fase de combate. Con un 6, la unidad sufre una herida mortal.

Maestro del dolor: Suma 1 a la Resistencia de las unidades **PROFETAS DE LA CARNE** amigas a 6” o menos de una o más miniaturas amigas **PROFETAS DE LA CARNE** con esta habilidad.

Pantalla clónica: Urien Rakarth tiene una salvación invulnerable de 4+.

HEMÓNCULO

5 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
7”	2+	2+	3	4	5	5	8	6+

Equipo: Pistola Aguijón, Herramientas de Hemónculo.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Aguijón	12”	Pistola 1	*	0	1
*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+. Suma 2 a las tiradas para herir, a menos que tenga por blanco un **VEHÍCULO**.*					
Herramientas de Hemónculo	Combate	Combate	*	0	1
*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.*					

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <AQUELARRE HEMÓNCULO>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, HEMÓNCULO





- Esta miniatura puede elegir un **Inyector de Icor**.
- Esta miniatura puede reemplazar su **Pistola Aguijón** por un **Rifle Maléfico** o **Rifle Licuador**.
- Esta miniatura puede reemplazar sus **Herramientas de Hemónculo** por un objeto de la lista *Armas de Tortura*.

HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

Insensible al dolor: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+.

Maestro del dolor: Añade 1 a la Resistencia de las unidades **<AQUELARRE HEMÓNCULO>** que se encuentren a 6” o menos de miniaturas amigas **<AQUELARRE HEMÓNCULO>** con esta habilidad.



GUERREROS DE LA KÁBALA

2 PODER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Guerrero de la Kábala	7"	3+	3+	3	3	1	1	7	5+
Alástor	7"	3+	3+	3	3	1	2	8	5+

Composición: 1 Alástor y 4 Guerreros de la Kábala.

Equipo: Rifle Cristalino.

Miniaturas adicionales: Hasta 5 Guerreros de la Kábala adicionales (**+2 P.P.**), o hasta 10 Guerreros de la Kábala adicionales (**+4 P.P.**), o hasta 15 Guerreros de la Kábala adicionales (**+6 P.P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Rifle Cristalino	24"	Fuego rápido 1	*	0	1
*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.*					

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA>

CLAVES

INFANTERÍA, GUERREROS DE LA KÁBALA



OPCIONES DE EQUIPO

- El Alástor puede elegir una **Espada de Energía** o un **Agonizador**.
- El Alástor puede elegir un **Lanzagranadas Fantasma**.
- El Alástor puede reemplazar su **Rifle Cristalino** por una **Pistola Cristalina** o una **Pistola Bláster**.
- Por cada diez miniaturas en la unidad, un Guerrero de la Kábala puede reemplazar su **Rifle Cristalino** por un **Cañón Cristalino** o **Lanza Oscura**.
- Por cada cinco miniaturas en la unidad, un Guerrero de la Kábala puede reemplazar su **Rifle Cristalino** por un **Desgarrador** o un **Bláster**.

HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

BRUJAS

2 PODER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Bruja	8"	3+	3+	3	3	1	2	7	6+
Hecatriz	8"	3+	3+	3	3	1	3	8	6+

Composición: 1 Hecatriz y 4 Brujas.

Equipo: Pistola Cristalina, Filo de Hekatarii, Granadas de Plasma.

Miniaturas adicionales: Hasta 5 Brujas adicionales **(+2 P.P.)**, o hasta 10 Brujas adicionales **(+4 P.P.)**, o hasta 15 Brujas adicionales **(+6 P.P.)**.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Cristalina	12"	Pistola 1	*	0	1
*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.*					
Filo de Hekatarii	Combate	Combate	Port.	0	1
Cada vez que el portador combate, puede realizar 1 ataque adicional con esta arma.					
Granada de Plasma	6"	Granada 1D6	4	-1	1

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <CULTO DE BRUJAS>

CLAVES

INFANTERÍA, BRUJAS





OPCIONES DE EQUIPO

- La Hecatriz puede elegir un **Lanzagranadas Fantasma**.
- La Hecatriz puede reemplazar su **Pistola Cristalina** por una **Pistola Bláster**.
- La Hecatriz puede reemplazar su **Filo de Hekatarii** por una **Espada de Energía** o un **Agonizador**.
- Una Bruja puede reemplazar su **Pistola Cristalina** y **Filo de Hekatarii** con un objeto de la lista de *Armas de Culto de Brujas*. Si la unidad tiene 10 o más miniaturas, hasta dos Brujas más pueden hacer lo mismo.

HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

Drogas de combate: (Ver carta de equipo correspondiente).

Esquivar: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+, que aumenta a 4+ en la fase de combate.

Sin escapatoria: Si una unidad de **INFANTERÍA** a 1" o menos de cualquier miniatura enemiga con esta habilidad quiere Retirarse, cada jugador tira 1D6; la unidad enemiga sólo puede Retirarse si su controlador obtiene la tirada más alta.

ATORMENTADOS

3 PODER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Atormentado	7"	3+	3+	3	4	1	2	7	6+
Mártir	7"	3+	3+	3	4	1	3	8	6+

Composición: 1 Mártir y 4 Atormentados.

Equipo: Herramientas de Hemónculo.

Miniaturas adicionales: Hasta 5 Atormentados adicionales **(+2 P.P.)**.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Herramientas de Hemónculo	Combate	Combate	*	0	1

*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.*

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <AQUELARRE HEMÓNCULO>

CLAVES

INFANTERÍA, ATORMENTADOS



OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada cinco miniaturas en la unidad, un Atormentado puede elegir un **Rifle Licuador** o un **Osificador**.
- El Mártir puede reemplazar sus **Herramientas de Hemónculo** por un objeto de la lista de *Armas de Tortura*.
- El Mártir puede elegir un objeto de la lista de *Herramientas de Tormento*.

HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

Insensible al dolor: Las miniaturas en esta unidad tienen una salvación invulnerable de 5+.



LHAMAEANA



1 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
8”	3+	3+	3	3	3	2	8	5+

Equipo: Espada Shaimeshi.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Espada Shaimeshi	Combate	Combate	*	0	1

Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un ***VEHÍCULO*** *o una unidad* ***TITÁNICA****, en cuyo caso hiere con 6+. Suma 2 a las tiradas para herir hechas con esta arma, a menos que tenga como blanco a un* ***VEHÍCULO****. Cada vez que obtengas una tirada para herir de 6+ con esta arma, excepto contra un* ***VEHÍCULO****, el blanco recibe una herida mortal además de cualquier otro daño.*

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA>

CLAVES

INFANTERÍA, CORTE DEL ARCONTE, LHAMAEANA





HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

Corte del Arconte: Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas de esta miniatura mientras esté a 3” o menos de un **ARCONTE <KÁBALA>** amigo. Además, si tu ejército es Veterano, esta miniatura no ocupa ninguna casilla de un Destacamento que incluya un **ARCONTE <KÁBALA>**.



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
8”	3+	3+	3	3	3	1	8	5+

Equipo: Mirada Paralizante.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Mirada Paralizante	9”	Asalto 4	4	-2	1

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA>

CLAVES

INFANTERÍA, CORTE DEL ARCONTE, MEDUSA





HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

Corte del Arconte: Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas de esta miniatura mientras esté a 3” o menos de un **ARCONTE <KÁBALA>** amigo. Además, si tu ejército es Veterano, esta miniatura no ocupa ninguna casilla de un Destacamento que incluya un **ARCONTE <KÁBALA>**.



SSLIZ

2 PODER



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
8”	3+	3+	5	5	3	3	6	5+

Equipo: Carabina Cristalina, Pistola Cristalina, Cuchilla de Guerra Ssliz.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Carabina Cristalina	18”	Asalto 3	*	0	1
*Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.*					
Pistola Cristalina	12”	Pistola 1	*	0	1
*Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.*					
Cuchilla de Guerra Ssliz	Combate	Combate	Port.	-1	1

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA>

CLAVES

INFANTERÍA, CORTE DEL ARCONTE, SSLIZ

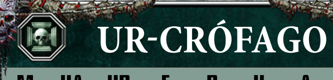


HABILIDADES

Corte del Arconte: Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas de esta miniatura mientras se encuentre a 3” o menos de cualquier **ARCONTE <KÁBALA>** amigo. Adicionalmente, si tu ejército es Veterano, esta miniatura no ocupa espacio en un Destacamento que incluya cualquier **ARCONTE <KÁBALA>**.

Guardaespaldas de sangre fría: Tira 1D6 cada vez que un **ARCONTE <KÁBALA>** amigo pierda una herida a 3” o menos de esta miniatura. Con un 2+ esta miniatura se interpone; el Arconte no pierde la herida, pero esta miniatura sufre una herida mortal.

Insensible al dolor: Un Ssliz tiene una salvación invulnerable de 5+.



UR-CRÓFAGO




1 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
8"	3+	-	4	3	3	4	4	7+

Equipo: Garras y Espolones.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras y Espolones	Combate	Combate	Port.	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA>

CLAVES

INFANTERÍA, CORTE DEL ARCONTE, UR-CRÓFAGO



HABILIDADES

Insensible al dolor: Un Ur-Crófago tiene una salvación invulnerable de 5+.

Carga feroz: Suma 2 al atributo Ataques de esta miniatura si ha cargado este turno.

Corte del Arconte: Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas de esta miniatura mientras se encuentre a 3" o menos de cualquier **ARCONTE <KÁBALA>** amigo. Adicionalmente, si tu ejército es Veterano, esta miniatura no ocupa espacio en un Destacamento que incluya cualquier **ARCONTE <KÁBALA>.**



ÍNCUBOS




4 PODER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Íncubos	7"	3+	3+	3	3	1	3	8	3+
Duelista	7"	2+	3+	3	3	2	4	9	3+

Composición: 1 Duelista y 4 Íncubos.

Equipo: Espadón.

Miniaturas adicionales: Hasta 5 Íncubos adicionales **(+4 P.P.)**.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Espadón	Combate	Combate	+1	-3	1

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, ÍNCUBOS

CLAVES

INFANTERÍA



HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

Precisión letal: Cada vez que obtengas un 6+ para herir con un ataque del Duelista en combate, suma 2 al atributo Daño de ese ataque.

Atormentadores: Cada vez que tu oponente realice un chequeo de moral por una unidad que se encuentre a 6" o menos de cualquier unidad enemiga **ÍNCUBOS** y el resultado sea igual al atributo de Liderazgo más alto de la unidad, el chequeo falla y una miniatura huye de la unidad.



MANDRÁGORAS

4 PODER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Mandrágora	8”	3+	3+	4	3	1	3	7	7+
Nocturno	8”	3+	3+	4	3	1	4	8	7+

Composición: 1 Nocturno y 4 Mandrágoras.

Equipo: Filo de Acero, Rayo Castigador.

Miniaturas adicionales: Hasta 5 Mandrágoras adicionales **(+4 P.P.)**.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Rayo Castigador	18”	Asalto 2	4	-1	1
Cada vez que obtienes un 6+ para herir con esta arma, el blanco recibe una herida mortal además de cualquier otro daño.					
Filo de Acero	Combate	Combate	Port.	-1	1

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI

CLAVES

INFANTERÍA, MANDRÁGORAS



HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

Ocultos a la vista: Tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques que tengan como blanco a esta unidad. Además, Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 5+.

Surgir de las sombras: Durante el despliegue esta unidad puede acechar en el reino de Aelindrach en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Puede materializarse en la realidad al final de cualquiera de tus fases de movimiento; despliégala en cualquier punto a más de 9” de toda miniatura enemiga.



SEÑOR DE LAS BESTIAS

2 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
12"	3+	3+	3	3	3	3	7	5+

Equipo: Agonizador. Monta un Aeropatín con Cápsulas Cristalinas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Cápsulas Cristalinas	18"	Asalto 2	*	0	1
*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.*					
Agonizador	Combate	Combate	*	-2	1
*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.*					

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <CULTO DE BRUJAS>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, AEROPATÍN, VOLAR, SEÑOR DE LAS BESTIAS



HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

Drogas de combate: (Ver carta de equipo correspondiente).

Señor de las bestias: Repite las tiradas para impactar de 1 de las unidades amigas de **BESTIAS DRUKHARI** que se encuentren a 6" o menos de esta miniatura. Las unidades amigas de **BESTIAS DRUKHARI** usan el atributo de Liderazgo de esta miniatura en lugar del suyo mientras se encuentren a 6" o menos de ella. Adicionalmente, si tu ejército es Veterano, puedes incluir una unidad **BESTIAS DRUKHARI** en un Destacamento por cada **SEÑOR DE LAS BESTIAS** en el Destacamento. Las unidades de **BESTIAS DRUKHARI** no ocupan espacios en un Destacamento que incluya **SEÑOR DE LAS BESTIAS**. Esta miniatura nunca puede tener un Rasgo de Señor de la guerra.



GROTESCOS

4 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
7"	3+	6+	5	5	4	4	8	6+

Composición: 3 Grotescos.

Equipo: Cuchilla Monstruosa, Brazal Quirúrgico.

Miniaturas adicionales: Hasta 7 Grotescos adicionales (+2 P.P. por miniatura).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Brazal Quirúrgico	Combate	Combate	Port.	0	1
*Cada vez que obtienes un resultado para herir de 6+ con esta arma, excepto contra **VEHÍCULOS**, el blanco recibe una herida mortal además de cualquier otro daño.*					
Cuchilla Monstruosa	Combate	Combate	Port.	-2	1
Cada vez que el portador combate, puede realizar 1 ataque adicional con esta arma.					

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <AQUELARRE HEMÓNCULO>

CLAVES

INFANTERÍA, GROTESCOS





OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar la **Cuchilla Monstruosa** por un **Rifle Licuador**.

HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

Insensible al dolor: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 5+.



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
10”	4+	-	5	5	4	5	4	5+

Composición: 1 Bestia Garrápoda.

Equipo: Puños con Garras.

Miniaturas adicionales: Hasta 2 Bestias Garrápodas adicionales **(+3 P.P.)**, o hasta 5 Bestias Garrápodas adicionales **(+8 P.P.)**.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Puños con Garras	Combate	Combate	Port.	-1	2

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI

CLAVES

BESTIA, BESTIAS GARRÁPODAS





Rabia bersérker: Aumenta el atributo de Ataques de la Bestia Garrápoda en 1 mientras le queden 3 o menos heridas.



KYMERAS

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
10"	3+	-	4	4	1	3	4	6+

Composición: 2 pares de Kymeras.

Equipo: Garras y Espolones.

Miniaturas adicionales: Hasta 5 pares de Kymeras adicionales (+1 P.P. cada par).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras y Espolones	Combate	Combate	Port.	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI

CLAVES

BESTIA, DEMONIO, KYMERAS



HABILIDADES

Ultramundanas: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 5+.



BANDADA DE FILOPLUMAS

2 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
12"	4+	-	2	2	4	4	4	7+

Composición: 3 bandadas de Filoplumas.

Equipo: Garras y Espolones.

Miniaturas adicionales: Hasta 3 bandadas de Filoplumas adicionales (**+2 P.P.**), o hasta 9 bandadas de Filoplumas adicionales (**+5 P.P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Plumas Afiladas	Combate	Combate	Port.	-1	1

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI

CLAVES

BESTIA, ENJAMBRE, VOLAR, BANDADA DE FILOPLUMAS









MOTOCICLETA A REACCIÓN GUADAÑA

3 PODER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Guadaña	18”	3+	3+	3	4	2	2	7	4+
Campeón de la Arena	18”	3+	3+	3	4	2	3	8	4+

Composición: 1 Campeón de la Arena y 2 Motocicletas a Reacción Guadaña.

Equipo: Pistola Cristalina. La Moto a Reacción Guadaña Rifle Cristalino, Cuchillas Veleta.

Miniaturas adicionales: Hasta 3 Motocicletas a Reacción Guadaña adicionales **(+3 P.P.)**, o hasta 6 Motocicletas a Reacción Guadaña adicionales **(+7 P.P.)**, o hasta 9 Motocicletas a Reacción Guadaña adicionales **(+10 P.P.)**.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Cristalina	12”	Pistola 1	*	0	1
Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un ***VEHÍCULO*** *o una unidad* ***TITÁNICA****, en cuyo caso hiere con 6+.*					
Rifle Cristalino	24”	Fuego rápido 1	*	0	1
Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un ***VEHÍCULO*** *o una unidad* ***TITÁNICA****, en cuyo caso hiere con 6+.*					
Cuchillas Veleta	Combate	Combate	4	-1	1

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <CULTO DE BRUJAS>

CLAVES

MOTORISTA, VOLAR, MOTOCICLETA A REACCIÓN GUADAÑA



OPCIONES DE EQUIPO

- El Campeón de la Arena puede elegir una **Espada de Energía** o un **Agonizador**.
- Por cada tres miniaturas de la unidad, un Guadaña puede cambiar el **Rifle Cristalino** por una **Lanza Incandescente** o un **Bláster**.
- Por cada tres miniaturas de la unidad, un Guadaña puede elegir un **Espolón Gravitatorio** o un **Racimo de Abrojos**.

HABILIDADES

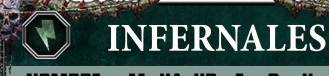
Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

Drogas de combate: (Ver carta de equipo correspondiente).

Espolón Gravitatorio: Tira 1D6 cada vez que una miniatura con Espolón Gravitatorio termine un movimiento de carga a 1” o menos de una unidad enemiga; con un 4+, esa unidad sufre una herida mortal.

Racimo de Abrojos: Tira 1D6 por cada unidad enemiga a 1” o menos de una miniatura con Racimo de Abrojos que se Retire; con un 4+, esa unidad sufre una herida mortal.

Velocidad sin igual: Cuando esta unidad Avanza suma 8” a su atributo Movimiento en lugar de tirar un dado esa fase de movimiento.



INFERNALES

3 PODER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Infernal	14"	3+	3+	3	3	1	2	7	5+
Avernarca	14"	3+	3+	3	3	1	3	8	5+

Composición: 1 Avernarca y 4 Infernales.

Equipo: Espadón Infernal. El Aeropatín Cápsulas Cristalinas.

Miniaturas adicionales: Hasta 5 Infernales adicionales **(+4 P.P.)**, o hasta 10 Infernales adicionales **(+7 P.P.)**, o hasta 15 Infernales adicionales **(+11 P.P.)**.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Cápsulas Cristalinas	18"	Asalto 2	*	0	1
Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un ***VEHÍCULO*** *o una unidad* ***TITÁNICA****, en cuyo caso hiere con 6+.*					
Espadón Infernal	Combate	Combate	+ 1	0	2

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <CULTO DE BRUJAS>

CLAVES

INFANTERÍA, AEROPATÍN, VOLAR, INFERNALES





OPCIONES DE EQUIPO

- El Avernarca puede elegir un **Lanzagranadas Fantasma**.
- El Avernarca puede cambiar el **Espadón Infernal** por una de las siguientes opciones:

- **Pistola Cristalina** y **Raptor**.
- **Pistola Cristalina** y **Espada de Energía**.
- **Pistola Cristalina** y **Agonizador**.

HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

Drogas de combate: (Ver carta de equipo correspondiente).

Atacar y huir: Esta unidad puede cargar aunque se haya Retirado este turno.



AZOTES



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Azote	14”	3+	3+	3	3	1	1	7	4+
Solarita	14”	3+	3+	3	3	1	2	8	4+

Composición: 1 Solarita y 4 Azotes.

Equipo: Carabina Cristalina, Granadas de Plasma.

Miniaturas adicionales: Hasta 5 Azotes adicionales **(+3 P.P.)**.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Carabina Cristalina	18”	Asalto 3	*	0	1
*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.*					
Granada de Plasma	6”	Granada 1D6	4	-1	1

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI

CLAVES

INFANTERÍA, VOLAR, AZOTES



OPCIONES DE EQUIPO

- Hasta cuatro Azotes pueden cambiar la **Carabina Cristalina** por un **Cañón Cristalino**, **Lanza Oscura**, **Lanza Incandescente**, **Desgarrador**, **Bláster de Disrupción** o **Bláster**.
- El Solarita puede cambiar la **Carabina Cristalina** por una **Pistola Cristalina** o una **Pistola Bláster**.
- El Solarita puede elegir una **Espada Venenosa**, **Lanza de Energía** o un **Agonizador**.

HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

Armadura fantasma: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+.

Asalto alado: Durante el despliegue esta unidad puede acechar volando en las alturas en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Puede lanzarse sobre su presa al final de cualquiera de tus fases de movimiento; despliégala en cualquier punto a más de 9” de toda miniatura enemiga.



TALOS

6 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
8”	3+	4+	6	6	7	5	8	3+

Composición: 1 Talos.

Equipo: Dos Cañones Cristalinos, dos Macroescalpelos.

Miniaturas adicionales: Hasta 1 Talos adicional **(+6 P.P.)**, o hasta 2 Talos adicionales **(+12 P.P.)**.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Cañón Cristalino	36”	Fuego rápido 3	*	0	1
*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.*					
Macroescalpelo	Combate	Combate	+ 1	-2	2
Si una miniatura está equipada con dos macroescalpelos, cada vez que combate puede realizar 1 ataque adicional con ellos.					

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <AQUELARRE HEMÓNCULO>

CLAVES

MONSTRUO, VOLAR, TALOS





OPCIONES DE EQUIPO

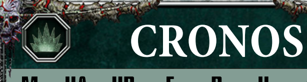
- Cualquier Talos puede reemplazar uno de sus **Macroescalpelos** por un **Inyector de Icor** o un **Rifle Licuador Doble**.
- Cualquier Talos puede reemplazar uno de sus **Macroescalpelos** por un **Flagelo de Ganchos** o un **Guantelete de Talos**.
- Cualquier Talos puede reemplazar sus dos **Cañones Cristalinos** por un **Aguijón Camuflado**, dos **Lanzas Incandescentes** o dos **Blásters de Disrupción**.

HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

Insensible al dolor: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 5+.

Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla. Con un 6 explota, y cada unidad a 6” o menos sufre 1 herida mortal.



CRONOS



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
8”	4+	3+	5	6	7	3	9	3+

Composición: 1 Cronos.

Equipo: Drenaje Espiritual, Tentáculos Drenaespíritu.

Miniaturas adicionales: Hasta 1 Cronos adicional **(+4 P.P.)**, o hasta 2 Cronos adicionales **(+8 P.P.)**.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Drenaje Espiritual	8”	Asalto 1D6	3	-2	1
Esta arma impacta automáticamente a su blanco. Cada vez que obtienes una tirada para herir de 6+ con esta arma, el impacto se resuelve con un atributo de Daño de 1D3.					
Tentáculos Drenaespíritu	Combate	Combate	Port.	-1	1
Cada vez que obtienes una tirada para herir de 6+ con esta arma, el impacto se resuelve con un atributo de Daño de 1D3.					

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <AQUELARRE HEMÓNCULO>

CLAVES

MONSTRUO, VOLAR, CRONOS



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede equipar un **Vórtice Espiritual**.
- Cualquier miniatura puede equipar una **Sonda Espiritual**.

HABILIDADES

Poder del dolor: (Ver carta de equipo correspondiente).

Insensible al dolor: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 5+.

Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla. Con un 6 explota, y cada unidad a 6” o menos sufre 1 herida mortal.

Sonda Espiritual: Puedes repetir las tiradas de 1 para herir de las unidades **DRUKHARI** a 6” o menos de cualquier **CRONOS** amigo equipado con Sonda Espiritual en la fase de combate. Además, si un Cronos equipado con Sonda Espiritual inflige una o más heridas no salvadas en la fase de combate puedes elegir una unidad **DRUKHARI** amiga que no sea **VEHÍCULO** a 6” o menos de él; esa unidad se cura 1 herida perdida.



DEVASTADOR



7 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
14"	4+	3+	6	6	6-10	3	7	4+
10"	4+	4+	6	6	3-5	1D3	7	4+
6"	4+	5+	6	6	1-2	1	7	4+

Equipo: Cuchillas Veleta, tres Lanzas Oscuras.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Lanza Oscura	36"	Pesada 1	8	-4	1D6
Cambia el Tipo de esta arma de Pesada a Asalto si está equipada en un ***VEHÍCULO***.					
Cuchillas Veleta	Combate	Combate	4	-1	1

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA>

CLAVES

VEHÍCULO, VOLAR, DEVASTADOR



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede reemplazar una **Lanza Oscura** con un **Cañón Desintegrador**, dos **Lanzas Oscuras** con dos **Cañones Desintegradores**, o tres **Lanzas Oscuras** con tres **Cañones Desintegradores**.
- Esta miniatura puede elegir un objeto de la lista de *Equipo para Vehículos*.

HABILIDADES

Deslizador: En lugar de medir distancias y alcances desde y hasta la peana de esta miniatura, mídelos desde y hasta el casco o la base de la miniatura (lo más cercano).

Escudo de oscuridad: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+ contra armas a distancia.

Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla. Con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos sufre 1 herida mortal.



INCURSOR



M	HA	HP	E	R	H	A	Ld	Sv
14”	4+	3+	6	5	6-10	3	7	4+
10”	4+	4+	6	5	3-5	1D3	7	4+
6”	4+	5+	6	5	1-2	1	7	4+

Equipo: Lanza Oscura, Cuchillas Veleta.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Lanza Oscura	36”	Pesada 1	8	-4	1D6
*Cambia el Tipo de esta arma de Pesada a Asalto si está equipada en un **VEHÍCULO**.*					
Cuchillas Veleta	Combate	Combate	4	-1	1

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <AQUELARRE HEMÓNCULO> O <KÁBALA> O <CULTO DE BRUJAS>

CLAVES

VEHÍCULO, TRANSPORTE, VOLAR, INCURSOR



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede reemplazar su **Lanza Oscura** con un **Cañón Desintegrador**.
- Esta miniatura puede elegir **Ganchos Colgantes**.
- Esta miniatura puede elegir objetos de la lista de *Equipo para Vehículos*.

HABILIDADES

Descubierto: Las miniaturas embarcadas en ésta pueden atacar en su fase de disparo. Si lo hacen, mide el alcance y la línea de visión desde cualquier punto de esta miniatura y toda restricción y modificadores que se apliquen a esta miniatura también se aplican a sus pasajeros. Por ejemplo, los pasajeros no pueden disparar el mismo turno que esta miniatura se haya Retirado, sólo pueden disparar pistolas si esta miniatura está a 1” o menos de una unidad enemiga, etc. Ten en cuenta que los pasajeros no pueden disparar si esta miniatura se ha Retirado, aunque el propio Incursor sí pueda.

Deslizador: En lugar de medir distancias y alcances desde y hasta la peana de esta miniatura, mídelos desde y hasta el casco o la base de la miniatura (lo más cercano).

Escudo de Oscuridad: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+ contra armas a distancia.

Explosión: Si queda reducida a 0 heridas, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla y de desembarcar a las miniaturas embarcadas. Con un 6 explota, y cada unidad a 6” o menos sufre 1 herida mortal.

Ganchos Colgantes: Si esta miniatura tiene Ganchos Colgantes, cada vez que una miniatura embarcada en ella dispara una Pistola Cristalina o Rifle Cristalino y obtienes un resultado de 6+ para impactar con esa arma, obtienes 2 impactos en lugar de 1. No se aplica a los Artefactos de Crueldad.

TRANSPORTE

Esta miniatura puede transportar 10 miniaturas de **INFANTERÍA DRUKHARI**. Cada **GROTESCO** ocupa el lugar de dos miniaturas. Esta miniatura no puede transportar **AZOTES** o miniaturas con **AEROPATÍN**.



PONZOÑA



M	HA	HP	E	R	H	A	Ld	Sv
16”	4+	3+	5	5	6	2	7	4+

Equipo: Rifle Cristalino Doble, Cañón Cristalino, Cuchillas Veleta.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Cañón Cristalino	36”	Fuego rápido 3	*	0	1
Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un ***VEHÍCULO*** *o una unidad* ***TITÁNICA****, en cuyo caso hiere con 6+.*					
Rifle Cristalino Doble	24”	Fuego rápido 2	*	0	1
Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un ***VEHÍCULO*** *o una unidad* ***TITÁNICA****, en cuyo caso hiere con 6+.*					
Cuchillas Veleta	Combate	Combate	4	-1	1

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <AQUELARRE HEMÓNCULO> O <KÁBALA> O <CULTO DE BRUJAS>

CLAVES

VEHÍCULO, TRANSPORTE, VOLAR, PONZOÑA





OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede reemplazar su **Rifle Cristalino Doble** con un **Cañón Cristalino** adicional.
- Esta miniatura puede elegir objetos de la lista de *Equipo para Vehículos*.

HABILIDADES

Descubierto: Las miniaturas embarcadas en ésta pueden atacar en su fase de disparo. Si lo hacen, mide el alcance y la línea de visión desde cualquier punto de esta miniatura y toda restricción y modificadores que se apliquen a esta miniatura también se aplican a sus pasajeros. Por ejemplo, los pasajeros no pueden disparar el mismo turno que esta miniatura se haya Retirado, sólo pueden disparar pistolas si esta miniatura está a 1” o menos de una unidad enemiga, etc. Ten en cuenta que los pasajeros no pueden disparar si esta miniatura se ha Retirado, aunque el propio Ponzoña sí pueda.

Campo Parpadeante: Resta 1 a todas las tiradas para impactar que tengan como blanco este Vehículo en la fase de disparo.

Explosión: Si queda reducida a 0 heridas, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla y de desembarcar a las miniaturas embarcadas. Con un 6 explota, y cada unidad a 6” o menos sufre 1 herida mortal.

Escudo de Oscuridad: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+ contra armas a distancia.

TRANSPORTE

Esta miniatura puede transportar 5 miniaturas de **INFANTERÍA DRUKHARI** excepto miniaturas **GROTESCOS**, **AZOTES** y **AEROPATÍN**.

CAZA ESTILETE

8 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
20-72"	6+	3+	6	6	6-10	3	7	4+
20-48"	6+	4+	6	6	3-5	1D3	7	4+
20-32"	6+	5+	6	6	1-2	1	7	4+

Equipo: Dos Cañones Desintegradores, Rifle Cristalino Doble, Misiles Estilete.

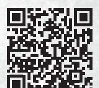
ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Cañón Desintegrador	36"	Asalto 3	5	-3	2
Misiles Estilete	Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles:				
- Misiles Monoguadaña	48"	Asalto 1D6	6	0	2
- Misiles de Necrotoxinas	48"	Asalto 3D3	*	0	1
*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.. Añade 2 a las tiradas para herir realizadas por esta arma a menos que tengan como blanco un **VEHÍCULO**.*					
- Misiles de Doble Núcleo	48"	Asalto 1D6	7	-1	1
Repite las tiradas para herir fallidas de este arma.					
Rifle Cristalino Doble	24"	Fuego rápido 2	*	0	1
*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.*					

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA> O <CULTO DE BRUJAS>

CLAVES

VEHÍCULO, VOLAR, CAZA ESTILETE



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede reemplazar sus dos **Cañones Desintegradores** con dos **Lanzas Oscuras**.
- Esta miniatura puede reemplazar su **Rifle Cristalino Doble** con un **Cañón Cristalino**.

HABILIDADES

Difícil de impactar: Tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar contra esta miniatura en la fase de disparo.

Escudo de Oscuridad: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+ contra armas a distancia.

Estrellarse: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 se estrella y explota, y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Supersónico: Cada vez que esta miniatura vaya a mover, primero puede girar en el sitio hasta 90° (esto no se tiene en cuenta para determinar la distancia que ha movido), y después mueve en línea recta hacia delante. No puede volver a girar tras el giro inicial. Cuando esta miniatura Avanza suma 20" a su atributo Movimiento en lugar de tirar un dado esa fase.

Volador: Esta miniatura no puede cargar, sólo pueden cargarle unidades que puedan **VOLAR**, y en la fase de combate sólo puede atacar a, y ser atacada por, unidades que puedan **VOLAR**.

BOMBARDERO CUERVO

9 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
20-60”	6+	3+	6	6	7-12	3	7	4+
20-40”	6+	4+	6	6	4-6	1D3	7	4+
20-25”	6+	5+	6	6	1-3	1	7	4+

Equipo: Dos Lanzas de Vacío.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Lanza de Vacío	36”	Asalto 1	9	-4	1D6

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA> O <CULTO DE BRUJAS>

CLAVES

VEHÍCULO, VOLAR, BOMBARDERO CUERVO





OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar las dos **Lanzas de Vacío** por dos **Guadañas Oscuras**.
- Esta miniatura puede elegir **Misiles Cuervo**.

HABILIDADES

Difícil de impactar: Tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar contra esta miniatura en la fase de disparo.

Escudo de Oscuridad: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+ contra armas a distancia.

Estrellarse: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 se estrella y explota, y cada unidad a 6” o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Volador: Esta miniatura no puede cargar, sólo pueden cargarle unidades que puedan **VOLAR**, y en la fase de combate sólo puede atacar a, y ser atacada por, unidades que puedan **VOLAR**.

Mina de Vacío: Una vez por partida, esta miniatura puede lanzar una Mina de Vacío al pasar sobre unidades enemigas en su fase de movimiento. Una vez que la miniatura haya movido, elige una unidad enemiga a la que haya sobrevolado y tira 3D6 por cada **VEHÍCULO** o **MONSTRUO**, y 1D6 por cada otra miniatura de dicha unidad (hasta un máximo de 10D6); ésta sufre 1 herida mortal por cada tirada de 3+.

Supersónico: Cada vez que esta miniatura vaya a mover, primero puede girar en el sitio hasta 90° (esto no se tiene en cuenta para determinar la distancia que ha movido), y después mueve en línea recta hacia delante. No puede volver a girar tras el giro inicial. Cuando esta miniatura Avanza suma 20” a su atributo Movimiento en lugar de tirar un dado esa fase.

DROGAS DE COMBATE
PODER DEL DOLOR

PODER

Drogas de Combate: Las unidades con esta habilidad ganan un bonificador que depende de los estimulantes que haya en su organismo. Antes de la batalla tira en la tabla de Drogas de Combate para determinar qué tipo de sustancia ha consumido la unidad. Como alternativa, puedes elegir qué bonificador recibe la unidad, pero en ese caso no podrás volver a elegir el mismo bonificador para otra unidad hasta que hayas asignado las seis Drogas de Combate al menos una vez cada una.

1D6	BONIFICADOR
1) Adrenaluz	+1 al atributo de Ataques.
2) Loto de la Tumba	+1 al atributo de Fuerza.
3) Velocet	+2 al atributo de Movimiento.
4) Dolorosa	+1 al atributo de Resistencia.
5) Serpentín	+1 Habilidad de Armas (p.ej. HA 3+ pasa a HA2+).
6) Partemente	+2 al atributo de Liderazgo.



Poder del dolor: Las unidades con esta habilidad reciben un bonificador dependiendo de la ronda de batalla en curso, tal como muestra la tabla inferior. Ten en cuenta que todos los bonificadores son acumulativos; por ejemplo, en la segunda ronda se ignoran heridas con un resultado de 6 y puedes repetir el dado al determinar lo lejos que una unidad Avanza o carga.

RONDA DE BATALLA	BONIFICADOR
1) Habituados al sufrimiento	Tira 1D6 cada vez que una 1 miniatura con esta habilidad sufra una herida. Con un 6 no pierde dicha herida.
2) Ansia de mutilar	Puedes repetir la tirada para determinar cuánto Avanza o carga una unidad con esta habilidad.
3) Furia desolladora	Puedes sumar 1 a las tiradas para impactar de una unidad con esta habilidad en la fase de combate.
4) Embravecida por la sangre	Una unidad con esta habilidad 4 supera automáticamente los chequeos de moral (no es necesario tirar el dado).
5) Manto de energía	Resta 1 al Liderazgo de las unidades enemigas 5+ que estén a 6" o menos de alguna unidad con esta habilidad en la fase de moral.